

Activités de Campagne

- Si gain d'un **Haut-Fait Global** d'un type = à un type existant, remplacez celui existant
- Si le Niveau de **Prospérité de la ville** augmente, ajoutez de nouveaux **Objets** à la **Réserve de la Ville** [p43]
- Si ajout d'une carte au **Paquet Événements de Route** ou au **Paquet Événements de Ville**, mélangez le paquet

Activités de la Ville [p42-48]

Créer un Nouveau Personnage [p42]

- Choisissez une classe débloquée qui n'est pas déjà en jeu
- Choisissez un niveau de départ de votre choix, inférieur ou égal au niveau de **Prospérité de la Ville**
- Renseignez le nom du personnage et son niveau sur une nouvelle **Fiche de Personnage**
- Recevez des **Pièces d'Or** = $15 \times (N+1)$ (N = niveau du personnage)
- Recevez de l'**Expérience** = au minimum requis pour le niveau (selon la **Fiche de Personnage**)
- Choisissez 1 **Bénéfice [Perk]** pour chaque personnage que le joueur a mis à la retraite. Si 1 joueur contrôle 2 personnages, comptez séparément chaque lignée de personnage à la retraite [FAQ]
- Piochez 2 cartes **Quête Personnelle** et en choisir 1, mélangez l'autre dans le paquet (si le paquet est vide, aucune quête n'est reçue). Un joueur peut garder ses cartes **Quête Personnelle** secrètes ou publiques comme il le désire [FAQ]
- Créez une **Réserve de Cartes Actives** constituée de **Cartes Capacités** de Niveau 1 et Niveau X
- Suivez les étapes du chapitre **Augmenter le Niveau d'un Personnage** ci-dessous pour les niveaux restants

Augmenter le Niveau d'un Personnage [p44]

- Vous devez augmenter de niveau si le personnage a assez d'**XP** (voir **Fiche de Personnage**). Vous pouvez augmenter de niveau si le niveau actuel du personnage < au **Niveau de Prospérité** de la ville
- Pour chaque niveau:
 - Choisissez 1 **Carte Capacités** dont le niveau \leq niveau du personnage, ajoutez-la à la **Réserve de Cartes Actives**
 - Choisissez et marquez 1 nouveau **Bénéfice [Perk]** sur la **Fiche de Personnage**, gagnez les avantages liés
 - Augmentez les **PV [HP]** sur la piste des dégâts du **Plateau de Personnage**

Acheter des améliorations [p45-47]

- Vous pouvez en acheter uniquement si vous avez réussi le Haut-Fait "Le Pouvoir de l'Amélioration" ("The Power of Enhancement")

- Placez un sticker sur un emplacement libre d'**Amélioration** sur la **Carte Capacités**
 - **Une Amélioration** est permanente et affecte tous les personnages de cette classe
 - Le nombre total de cartes améliorées pour une classe doit être \leq **Niveau de Prospérité** de la ville
 - Vous pouvez appliquer **Bénédiction (Bless)** et **Renforcement (Strength)** aux capacités bénéfiques **Soi-Même (Self)**, **Allié (Ally)** et **A portée (Range)**

Faire un don au Sanctuaire [p45]

- Une fois par visite de la ville, entre les scénarios joués dans le **Mode Campagne**, un personnage peut payer 10 **Ors** pour ajouter 2 cartes **Bénédiction (Bless)** à son **Paquet de Cartes Modificateurs d'Attaque**
- Ajouter une coche aux conditions d'ouverture d'enveloppe [p49]



Acheter et Vendre des Objets [p43]

- Vous pouvez dépenser des **Pièces d'Or** pour acheter des **Objets** depuis la **Réserve de la Ville** (la **Réputation** affecte le coût)
 - Les personnages ne peuvent échanger entre eux des **Pièces d'Or** ou des **Objets** et ne peuvent posséder plus d'un exemplaire du même **Objet**
 - Les **Objets** disponibles à l'achat sont limités au nombre de copies de **Cartes Objets** (par équipe)
 - Pour plusieurs équipes, les objets inutilisés d'un personnage font partie de la **Réserve de la Ville**
- Vous pouvez vendre des **Objets** à la **Réserve de la Ville** pour des **Pièces d'Or** à $\frac{1}{2}$ prix (arrondi à l'unité inférieure)

Mettre à la Retraite un Personnage [p48]







- Un personnage doit être mis à la retraite si sa **Quête Personnelle** est terminée (ne peut être mis à la retraite si aucune **Quête**)
 - Vous pouvez effectuer une activité de la ville avant la retraite du personnage par contre vous ne pouvez pas faire un nouveau scénario
 - Les conditions de la **Quête Personnelle** doivent être remplies au moment de la retraite
 - Voir la **FAQ** pour les zones des scénarios référencées par la **Quête Personnelle**
- Ouvrez l'enveloppe selon les instructions de la carte **Quête**. Si déjà ouverte, débloquez un nouveau **Modèle d'Objet Aléatoire [Random Item Design]** et un nouveau **Scénario Secondaire Aléatoire**
- Ajoutez des nouveaux **Événements de Route** et de **Ville** aux paquets selon les numéros de référence d'**Événements** figurant sur les **Plateaux de Personnage** du personnage parti à la retraite et du personnage déverrouillé [p6]
- La ville gagne 1 coche de **Prospérité**
- Quand le 1er personnage part à la retraite, ouvrez **Les Archives de la Ville** et lisez-le
- Ajoutez les **Objets** du personnage à la **Réserve de la Ville**
- Retirez du jeu la **Quête Personnelle** du personnage


Événements de Route et de Ville [p41-42]

- Piochez une carte **Événement de Ville** si vous effectuez l'**Activité de Ville** (une seule fois par visite et seulement si le dernier scénario a été joué dans le **Mode Campagne**) ou une carte **Événement de Route** si vous voyagez vers un scénario du **Mode Campagne** non-lié (voir **Début d'un scénario**) et lisez le recto de la carte
- La compagnie choisit une des 2 options (le choix est permanent)
- Après avoir fait votre choix, lisez le verso de la carte pour prendre connaissance des conséquences basées sur les conditions suivantes :
 - **Icône de Classe**: la conséquence est appliquée si la compagnie dispose d'un personnage de cette classe
 - **Réputation**: la conséquence est appliquée si la réputation de la compagnie est suffisante
 - **Autrement**: la conséquence est appliquée si aucune autre conséquence n'a précédemment été appliquée
 - **Pas de condition**: La conséquence est toujours appliquée
- Si gain d'un **Modèle d'Objet [Object Design]**, ajoutez toutes les copies de cet **Objet** à la **Réserve de la Ville**
- Assignez une récompense **Objet** à un personnage uniquement (la compagnie décide) [FAQ]
- Distribuez les récompenses/pénalités dites "Collectives" ("Collective") parmi les membres de la compagnie comme souhaité [FAQ]
- Assignez les récompenses/pénalités dites "Chaque" ("Each") à chaque personnage de la compagnie ("Each" = sans qualificatif) [FAQ]
- Si un personnage doit perdre quelque chose mais qu'il n'a pas assez, perdez uniquement ce que vous pouvez
 - On ne peut avoir < 0 **Or**, < min d'**XP** pour le niveau, ou < min de coches pour les **Bénéfices [Perks]**
 - Si vous devez vous défausser de cartes de capacités, faites-le après la sélection de votre **Main** (voir **Début d'un scénario**)
- La Ville ne peut descendre en-dessous du minimum de **Prospérité** pour son niveau actuel
- Enlever les cartes  du jeu ou remettez les cartes  en-dessous du paquet (sans le mélanger)



Début d'un Scénario

- Les joueurs choisissent le mode de jeu du scénario (**Campagne** ou **Libre**)
 - Le scénario doit être déverrouillé avant de pouvoir être joué par une compagnie
 - Une compagnie peut jouer un scénario en **Mode Campagne** si toutes les conditions suivantes sont remplies:
 - Le scénario n'a pas été complété en **Mode Campagne** par une quelconque compagnie
 - Les **Hauts-Faits Globaux** requis du scénario sont déverrouillés par une quelconque compagnie
 - La compagnie a réussi les **Hauts-Faits de Compagnie** requis du scénario

- Si joué dans le **Mode Campagne**, vous devez effectuer un **Événement de Route** si l'endroit depuis lequel la compagnie voyage n'est pas relié au scénario
- Lisez l'introduction et les règles spéciales du scénario, ne lisez pas les sections numérotées
- Les joueurs choisissent le niveau du scénario [p15]:
 - Le niveau recommandé correspond à la moyenne des niveaux de la compagnie / 2 (arrondi à l'unité supérieure)
 - Ajustements optionnels: -1 pour le mode Facile, +1 pour le mode Difficile, +2 pour le mode Très Difficile
 - Si mode solo ou multijoueurs avec informations ouvertes, +1 aux niveaux des monstres et aux dégâts des **Pièges**
 - Disposez toutes les tuiles et placez toutes les portes qui connectent les tuiles du terrain [p12-13]
- Placez les tuiles décor [p14-15] et les monstres dans la 1ère salle uniquement
 - Le nombre de joueurs définit le nombre de monstres et leurs rangs / bases [p13]
 - Les **Tuiles Trésors** "Objectif" précédemment fouillées sont réinitialisées si vous rejouez le scénario
 - Les **Tuiles Trésors** numérotées précédemment fouillées ne sont pas réinitialisées si vous rejouez le scénario (même pour d'autres compagnies)
 - Disposez aléatoirement dans la pièce les silhouettes numérotées des monstres
- Placez les **Cartes de Stats des Monstres** dans leurs étuis, montrant le niveau des stats = niveau du scénario
- Ajoutez toutes les cartes modificateurs d'attaque liées à la configuration du scénario aux différents **Paquets de Cartes Modificateurs d'Attaque**
- Mélangez les paquets de **Cartes Capacités de Monstres** correspondants aux types de monstres présents dans la pièce
- Mélangez le **Paquet de Cartes Modificateurs d'Attaque des Monstres** (tous les monstres utilisent le même paquet)
- Chaque joueur choisit secrètement 1 des 2 cartes **Objectif de Combat** (cela restera secret tout au long du scénario). Les cartes non choisies sont défaussées
- Chaque joueur peut s'équiper des **Objets** qu'il possède et les disposer en-dessous de son **Plateau Personnage**:
 - Max 1  1  et 1 
 - Max 1  ou 2 
 - Le nombre max de Petits Objets  = ½ niveau du personnage (arrondi à l'unité supérieure)
 - Ajoutez les **Cartes Modificateurs des Objets** de l'équipement au **Paquet de Cartes Modificateurs d'Attaque** du joueur
- Mélangez le **Paquet de Cartes Modificateurs d'Attaque** de chaque joueur, composé des 20 cartes de base ajustées par les **Bénéfices**, les donations au **Sanctuaire**, les effets du scénario et les **Objets** [p5]
- Chaque joueur construit sa **Main** avec sa **Réserve de Cartes Actives** avec un nombre de cartes = à la taille de la **Main** indiquée sur le **Plateau de Personnage** [p6]

- Défaussez de votre **Main** les cartes à la suite des effets des **Événements** survenus avant le scénario[FAQ]
- Placez 6 jetons **Élément** sur la colonne Inerte ("Inert") du **Tableau d'Infusion des Éléments**
- Les joueurs placent leurs personnages dans la 1ère pièce sur les positions  et commence le 1er tour






Début d'une Manche

- Chaque joueur doit déclarer soit un **Repos Long** soit **Deux Actions**
 - Vous ne pouvez faire **Deux Actions** si < 2 cartes en **Main**
 - Vous ne pouvez faire un **Repos Long** si < 2 cartes dans votre **Pile de Défausse** (des cartes de la **Zone Active** peuvent être déplacées dans la **Pile de Défausse** pour répondre à cette condition)
 - Si un personnage ne peut faire ni **Deux Actions** ni un **Repos Long**, alors celui-ci est **Épuisé** (voir **Épuisement du Personnage**)
- Si vous faites **Deux Actions**, chaque joueur choisit secrètement deux **Cartes de Capacités** de sa **Main** et en sélectionne une comme étant sa **Carte Principale**
 - La **Carte Principale** détermine l'**Initiative**  de chaque joueur
 - Les joueurs peuvent discuter entre eux de leurs plans, mais ne peuvent dévoiler les numéros ou les titres de leurs **Cartes Capacités** [p17]
- Chaque joueur place ses deux **Cartes de Capacités** face cachée, la **Carte Principale** au-dessus
- Piochez 1 **Carte Capacités de Monstre** pour chaque type de monstre avec une figurine présente sur le plateau de jeu et placez-la sur la pile de défausse. Il s'agit de la **Carte Capacités de Monstre** pour ce tour
 - S'il n'y a plus de cartes à piocher, mélanger toutes les cartes défaussées et reconstituer une pile avant de piocher
 - La **Carte Capacités de Monstre** détermine l'**Initiative**  pour tous les monstres de ce type
- Les joueurs révèlent leurs deux **Cartes Capacités** [FAQ]
- Déterminez l'ordre du tour pour tous les personnages sur base des valeurs d'**Initiative** (de la plus petite à la plus grande)
 - Tous les **Élites** d'un type agissent en premier dans l'ordre des numéros de silhouette, après cela les monstres **Normaux** de ce type agissent dans l'ordre des numéros de silhouette
 - En cas d'égalité entre les types de monstres, les joueurs décident de l'ordre
 - Les joueurs effectuant un **Repos Long** ont une **Initiative** de 99
 - En cas d'égalité au niveau des joueurs, c'est leur **Carte Secondaire** qui déterminera l'ordre entre eux. S'il y a toujours égalité, les joueurs décideront d'eux-même
 - Si égalité entre un joueur et un monstre, le joueur agit en premier
 - Les **Invocations** des joueurs agissent juste avant le joueur
 - Si un joueur dispose de plusieurs **Invocations**, elles agissent dans l'ordre dans lequel elles ont été invoquées
 - Les alliés de scénarios spéciaux avec des jetons numérotés agissent dans l'ordre des numéros des jetons

Manche


- Effectuez chaque tour des personnages dans l'ordre d'**Initiative** (voir **Tour du Joueur** et **Tour des Monstres**)
- Si un monstre **Apparaît** suite à une règle d'un scénario durant la manche, installez-le sur la carte à l'endroit désigné d'apparition ou sur le plus proche hexagone vide (**Plaque de Pression** ok) (les joueurs décident en cas d'égalité) et piochez une **Carte Capacités de Monstre** s'il s'agit d'un nouveau type
 - Si **Apparition** au milieu d'une manche:
 - Si **Initiative** < au personnage dont c'est le tour, il agit après la fin du tour du personnage
 - Si **Initiative** > au personnage dont c'est le tour, il agit selon l'ordre d'**Initiative**
 - Si **Apparition** à la fin d'une manche, le monstre agira lors de la prochaine manche selon l'ordre d'**Initiative**
- Si l'objectif du scénario est complété au cours d'une manche, terminez la manche puis terminez le scénario (voir **Fin de Scénario**)

Objets du Joueur [p8]



- Vous pouvez utiliser des **Objets** à n'importe quel moment, même au milieu d'une capacité, si les conditions d'utilisation sont remplies
 - Vous ne pouvez pas utiliser d'**Objet** si vous êtes **Étourdi [Stun]** , si l'**Objet** n'est pas équipé, si **Épuisé [Spent]** ou **Consummé [Consumed]**
 - Vous ne pouvez pas utiliser d'**Objet** avec des effets ou bonus d'attaque après l'avoir pioché du **Paquet de Modificateurs d'Attaque**
 - Vous pouvez utiliser un **Objet** "pendant votre tour" après avoir effectué vos **Deux Actions** ou un **Repos Long**
 - Si l'**Objet** a un symbole **Épuiser [Spend]**  et aucun emplacement , pivotez la carte (il est maintenant **Épuisé [Spent]**)
 - Si l'**Objet** a un symbole **Consommer [Consume]** , retourner la carte face cachée (il est maintenant **Consummé [Consumed]**)
 - Si l'**Objet** n'a ni le symbole **Épuiser** ni le symbole **Consommer**, il peut être utilisé autant de fois que désiré
 - Les **Soins d'Objet [Item Heals]** agissent comme **Soin X Soi-Même [Heal X Self]** (voir **Soin X [Heal X]** pour **Poison** et **Blessure [Wound]**) [FAQ]
- Vous devez utiliser un emplacement d'**Objet** libre  si ses conditions sont rencontrées (même si aucun avantage n'en est tiré) [p8]
 - Placez un jeton personnage sur l'emplacement libre suivant. La carte devient **Épuisée [Spend]** quand tous les emplacements sont utilisés
- **Objet** est utilisé quand il altère/ajoute: capacité, effet, action effectuée par un personnage ou statistiques

Tour du Joueur







Début de Tour du Joueur

- Si **Blessé [Wounded]** , subissez 1 point de dégât (voir **Dégât du Personnage**)

Repos Long [p17]

- Traitez comme un tour de joueur avec une **Initiative** de 99 (vous pouvez utiliser des **Objets** et les **Invocations** continuent d'agir)
- **Perdez** 1 carte de la **Pile de Défausse** si disponible (vous n'avez pas à **Perdre** de carte de la **Zone Active**)
- Remettez le reste des cartes de votre **Pile de Défausse** dans votre **Main**
- Effectuez **Soin 2 Soi-Même [Heal 2 Self]** (voir **Soin X [Heal X]** pour le **Poison** ) et **Blessure [Wound]** ) [FAQ]
- Rafraîchissez toutes les cartes **Objets Épuisées [Spent]** (pas les **Consommées [Consumed]**) (voir **Objets du Joueur**)

Actions du Joueur








- Vous ne pouvez faire aucune action si **Étourdi [Stunned]**  - placez **Deux cartes Actions** dans votre **Pile de Défausse**
- Choisissez 1 action supérieure et 1 action inférieure de vos **Deux Cartes Capacités**
 - Vous pouvez utiliser l'action supérieure comme une **Attaque 2** et/ou action inférieure comme un **Mouvement 2**, ignorez toutes les autres capacités et symboles sur la carte et placez la dans la **Pile de Défausse** après utilisation
- Jouez chacune des **deux actions** dans l'ordre que vous désirez, une carte à la fois
 - Les capacités sur une carte de capacités sont effectuées dans l'ordre indiqué sur la carte
 - Vous pouvez ignorer un effet ou une capacité positive (sauf un gain d'XP ou une infusion indépendante) mais vous devez réaliser une capacité si celle-ci résulte en une perte de **PV** ou de carte, ou un statut négatif appliqué sur votre personnage ou un allié.
 - Les monstres **Nommés** et les **Boss** ne sont ni des monstres **Normaux** ni des monstres **Élite**
- Si la carte n'est pas une capacité de **Bonus Actif**  , terminez l'action et placez la carte soit dans la **Pile de Défausse** soit dans la **Pile de cartes Perdues** (s'il y a le symbole **Perdu** )
- Si la carte est une capacité de **Bonus Actif**  , placez la dans la **Zone Active** du joueur

Capacités du Joueur

- Les capacités ne peuvent pas cibler un allié à moins que la carte/règle spécifie le contraire









- Seules les capacités **Attaque** (indiqué "Attack" sur la carte) et les capacités qui spécifient une **Portée [Range]** (ceci inclut **Fouille [Loot]**) requièrent une **Ligne de Vue [Line of Sight] (LDV)**: une ligne reliant n'importe quel coin de l'hexagone de départ à celui d'arrivée, sans toucher de mur, de coin de mur ou de porte fermée. Si un hexagone est partiel, on considère que la zone entière est un mur.
- La **Portée [Range]** d'une capacité est le nombre d'hexagones connectés entre l'origine et la destination (incluant l'hexagone de destination). Les chemins ne peuvent traverser les murs. Il faut dans ce cas contourner l'hexagone via un hexagone non-bloqué, et ajouter +1 à la portée [FAQ]





Déplacement X [Move X] [p19]








- Se déplacer jusqu'à **X** hexagones
 - Pas de déplacement si **Immobilisé** 
 - Pas de déplacement à travers les murs mais vous pouvez aller sur une porte (voir ci-dessous)
 - Coût de mouvement = 2 pour les hexagones **Terrain Difficile** 
 - Les déplacements **Normaux**  peuvent traverser les alliés mais pas les ennemis ou les **Obstacles**
 - **Saut [Jump]**  et **Vol [Flying]**  peuvent ignorer toutes les figurines, **Pièges** et **Terrain** mais doivent se terminer sur un hexagone sans figurine. Le dernier hexagone d'un **Saut [Jump]** est considéré comme un mouvement **Normal**
 - Si une figurine perd le **Vol [Flying]** au-dessus d'un **Obstacle**, traiter cela comme un **Dégât de Piège**, puis déplacez vous immédiatement sur l'hexagone vide le plus proche (**Plaque de Pression** ok)
- Si déplacement sur un **Piège** 
 - Appliquer l'effet négatif sur le personnage et enlever la tuile **Piège** du plateau
 - Les **Dégâts de Piège** infligent 2+N dégâts (N = niveau du scénario)
 - Les **Dégâts de Piège** générés par des capacités n'utilisent pas cette échelle de niveaux (N) [FAQ]
- Si déplacement sur un **Terrain Dangereux** 
 - Infligez (2+N)/2 dégâts, arrondis à l'unité inférieure (N = niveau du scénario)
 - Ne pas enlever la tuile **Terrain** du plateau
 - Les dégâts sont appliqués uniquement quand vous arrivez sur l'hexagone. Aucun dégâts si vous restez sur celui-ci
- Si déplacement sur un **Hexagone Point d'Histoire**
 - Lisez le point d'histoire du scénario
- Si déplacement sur une **Porte Fermée** qui n'est pas marquée comme **Verrouillée** [p19]:
 - Retournez la tuile porte sur l'autre face. Une fois ouverte, traiter la porte comme un hexagone vide
 - Révélez la pièce et son contenu (le nombre de monstres est basé sur le nombre de joueur qui ont commencé le scénario)
 - Disposez aléatoirement dans la pièce révélée les silhouettes numérotées pour

- les monstres
- Si plus assez de socles, placez uniquement ceux disponibles, en commençant par ceux situés le plus près de la porte
- Piochez les **Cartes Capacités de Monstres** pour tout nouveau type de monstre
- Les monstres révélés avec une **Initiative** plus faible que le personnage qui les a révélés jouent leurs tours immédiatement après la fin du tour du personnage, dans l'ordre de leur **Initiative**
- Les monstres révélés restant jouent leurs tours dans l'ordre normal de leur **Initiative**




Attaque X [Attack X] [p19-22]




- Désignez la ou les cible(s) ennemi(s):
 - Vous ne pouvez pas attaquer si **Désarmé** 
 - Les effets "subir dégât" ["Suffer Damage"] et autres effets réduisant les **PV** qui ne font pas mention d'attaque ne sont pas des attaques et n'ont donc pas besoin de ligne de vue
 - Vous ne pouvez pas attaquer le même ennemi plusieurs fois avec la même capacité listée
 - Vous pouvez attaquer les **Obstacles** avec des **Points de Vie [Hit Points]** comme désigné par le scénario
 - Ne peuvent seulement être détruits qu'avec des dégâts et non pas avec d'autres capacités
 - Les **Obstacles** sont immunisés contre tous les **Statuts**
 - Les invocations de joueur traitent les **Obstacles** avec **PV** comme des ennemis avec **Initiative** de 99
 - **Attaque de Mêlée [Melee Attack]** 
 - Toute attaque qui ne spécifie pas une **Portée** est une **Attaque de Mêlée**
 - Limitée à une portée 1 (voir **Capacités du Joueur**). Peut cibler 1 ennemi adjacent
 - Peut cibler > 1 ennemi si désignée comme **Effet de Zone [Area Effect]**  ou **Cibler Z [Target Z]** 
 - **Attaque à Distance Y [Ranged Y Attack]** 
 - Peut cibler 1 ennemi située à max Y hexagones si dans la ligne de vue [LDV] (voir **Capacités du Joueur**)
 - Peut cibler > 1 ennemi si désignée comme **Effet de Zone [Area Effect]**  ou **Cibler Z [Target Z]** 
 - Si une capacité définit une portée et génère d'autres attaques, elles sont considérées comme à distance
 - Les **Attaques à Distance** sur un ennemi adjacent souffre de **Désavantage**
 - **Effet de Zone [Area Effect] (AoE)** 
 - La zone affectée est définie par le diagramme sur la carte dans n'importe quelle orientation. Vous pouvez aussi utiliser une image miroir du diagramme

- Le personnage est situé dans l'hexagone gris (s'il existe), les cibles sont dans les hexagones rouges
- Doit cibler tous les ennemis qui sont situés dans la zone affectée s'ils sont en **LDV**
- Si le diagramme comporte un hexagone gris, l'attaque est considérée comme une **Attaque de Mêlée**. Tous les hexagones rouges sont toujours considérés comme à portée (mais pas nécessairement en **LDV**) [FAQ]
- Si le diagramme ne comporte pas d'hexagone gris, l'attaque est considérée comme une **Attaque à Distance**. Cela peut couvrir n'importe quelle zone où au moins 1 hexagone est à portée. Le reste des hexagones rouges est toujours considéré à portée (mais pas nécessairement en **LDV**)
- Chaque cible souffre d'une attaque séparée, chacune avec sa propre **Carte Modificateur d'Attaque** piochée (mais toute ensemble ne forme qu'une seule action d'attaque)
- **Cibler Z [Target Z]** 
 - Peut cibler un nombre Z d'ennemis à portée d'attaque et en LDV
 - Chaque cible souffre d'une attaque séparée, chacune avec sa propre **Carte Modificateur d'Attaque** piochée (mais toute ensemble ne forme qu'une seule action d'attaque)
- Appliquez tous les ajustements (bonus et pénalités) aux dégâts de l'attaque de base X avec les cartes **Bonus Actif**, **Objets** et autres sources
 - Si la cible est **Empoisonnée** , ajoutez 1 à l'attaque
 - Si plusieurs ajustements, le joueur choisit l'ordre d'application
- Piochez la ou les **Carte(s) Modificateur(s) d'Attaque** pour chaque ennemi affecté par l'attaque (s'il n'y a plus de cartes à piocher, mélangez la défausse et constituez un nouveau paquet; puis piochez) [p11]:
 - Les effets positifs font partie de l'attaque de la figurine qui a pioché et peuvent être ignorés
 - Si pas en position d'**Avantage** ni de **Désavantage** ni les deux en même temps (ils s'annulent):
 - Piochez 1 **Carte Modificateur d'Attaque**
 - Si vous piochez une carte avec **Modificateur Combo** , continuez à piocher jusqu'à ce que vous piochiez une carte sans **Modificateur Combo**
 - Appliquez tous les effets des cartes piochées à l'attaque. Le joueur choisit l'ordre
 - Si en position d'**Avantage**:
 - Piochez 2 **Cartes Modificateurs d'Attaque** et utilisez la meilleure des deux. S'il y a ambiguïté, utilisez la première carte. Un effet listé sur une carte est positif mais a une valeur indéfinie. Exemples [FAQ]:
 - +1 Étourdi vs +1, ou +1 Étourdi vs Étourdi: +1 Étourdi est meilleur
 - +0 Étourdi vs +2: Ambigu
 - +1 Étourdi vs +1 Feu: Ambigu
 - +0 Confusion vs +2 Étourdi : Ambigu
 - Si 1 carte avec **Modificateur Combo**  piochée, son effet est ajouté à l'autre carte (ne piochez plus d'autre carte)


- Si 2 cartes avec **Modificateur Combo**  piochées, continuez à piocher jusqu'à ce que vous piochiez une carte sans le **Modificateur Combo**. Tous les effets des cartes piochées s'appliquent
- Le joueur choisit l'ordre des multiples effets
- Si en position de **Désavantage**:
 - Piochez 2 **Cartes Modificateurs d'Attaque** et utilisez la plus mauvaise des deux. S'il y a ambiguïté, utilisez la première carte
 - Si 1 carte avec **Modificateur Combo**  piochée, ignorez le et ne piochez plus de carte supplémentaire
 - Si 2 cartes avec **Modificateur Combo** piochées, continuez à piochez jusqu'à ce que vous piochiez une carte sans le **Modificateur Combo**, appliquez ensuite uniquement l'effet de la dernière carte
- Placez les **Cartes Modificateurs d'Attaque** piochées dans leur paquet de défausse (à l'exception des cartes **Bénédiction [Bless]**  et **Malédiction [Curse]**  - enlevez-les du paquet et ne les placez pas dans le paquet de défausse)
- Appliquez les bonus défensifs individuels de chaque défenseur (Voir **Bouclier X [Shield X]**  et **Percée Y [Pierce Y]** )
- Appliquez les dégâts ajustés aux monstres, marquez-les sur la section numérotée de la pochette de carte statistiques de monstre correspondante au numéro indiqué sur la silhouette du monstre. Si les **PV** du monstre ou de l'obstacle ≤ 0 :
 - Enlever le monstre ou l'obstacle de la carte immédiatement (aucun effet appliqué)
 - Si le monstre n'a pas été **Invoqué** et n'est pas **Apparu**, placez un **Jeton Argent** sur l'hexagone où il se trouvait
 - Le crédit de l'élimination est accordé à la figurine qui a donné le coup de grâce [FAQ]
- Résolvez les **Effets de Capacité** appliqués à l'attaque, même si l'attaque a fait 0 dégât
- Pour chaque attaque sur le défenseur, résolvez la capacité **Riposte X [Retaliate X]**  du défenseur si active et si le défenseur a survécu

Bonus Actif [p25-26]



- Placez les cartes **Bonus Actif** dans la **Zone Active** au-dessus du **Plateau de Personnage**
- Les cartes de la **Zone Active** peuvent être déplacées dans la **Pile de cartes Perdus [Lost]**  ou la **Pile de cartes Défaussées [Discard]** à tout moment par le joueur pour mettre fin aux effets ou pour remplir certaines conditions de jeu
- **Bonus Persistants** 
 - Placez un jeton personnage sur le 1er emplacement  quand la carte est jouée et avancez au prochain emplacement quand l'effet est déclenché. Le jeton désigne que l'emplacement est disponible

- Si un emplacement donne de l'expérience , vous la recevez quand le jeton quitte cet emplacement
- Un personnage doit utiliser un emplacement si les conditions sont remplies, même si pas de bénéfice gagné
- Placez la carte dans la **Pile de cartes Perdus** quand le jeton quitte le dernier emplacement
- S'il n'y a pas de condition de retrait ou si la carte n'a pas d'emplacement, gardez la carte dans la **Zone Active** pour le reste du scénario
- **Bonus de Manche** 
 - Effet actif à partir du moment où la carte est jouée jusqu'à la fin de la manche
 - La carte est placée dans la **Pile de Défausse** ou la **Pile de cartes Perdus**  à la fin de la manche

Bouclier X [Shield X] et Percée Y [Pierce Y] [p25]

- **Bouclier X [Shield X]**: Réduisez de X les dégâts d'attaque
 - Le **Bouclier** d'une **Carte Capacités de Monstre** devient actif à partir de la valeur d'Initiative du monstre
 - Le **Bouclier** d'une carte **Statistiques de Monstre** est toujours actif [FAQ]
 - Le **Bouclier** d'une carte **Modificateur d'Attaque** est disponible jusqu'à la fin de la manche
 - Si plusieurs capacités **Bouclier** disponibles, le joueur choisit l'ordre d'utilisation [FAQ]
 - Les figurines **Étourdies**  peuvent utiliser un **Bouclier** actif [FAQ]
- **Percée Y [Pierce Y]**: Ignorez Y points de **Bouclier** de la cible

Riposte X [Retaliate X] [p26]

- Appliquez X dégâts à l'attaquant s'il est à portée de riposte (= 1 ou **Portée Y** si spécifié)
 - Si le personnage qui riposte est éliminé ou épuisé par l'attaque, la **Riposte** ne s'active pas
 - La **Riposte** d'une **Carte Capacités de Monstre** devient active à partir de la valeur d'**Initiative** du monstre
 - La **Riposte** d'une carte **Statistiques de Monstre** est toujours active
 - La **Riposte** n'est pas une attaque, donc pas de carte **Modificateur d'Attaque** piochée et pas de **Bouclier** 
 - Si plusieurs capacités **Riposte** disponibles, le joueur choisit l'ordre d'utilisation
 - Les figurines **Étourdies**  peuvent utiliser une **Riposte** active [FAQ]


Soin X [Heal X] [p26]

- **Soin X Soi-même [Heal X Self]** - Rendre X **PV** à soi-même. Si cela provient d'une **Carte Modificateur d'Attaque**, c'est la figurine qui a pioché qui se guérit
- **Soin Portée Y [Heal Range Y]** - Rendre Y **PV** à soi-même ou à 1 allié situé à une


portée de **Y** hexagones max et dans la **LDV**

- Si la cible est **Blessée [Wounded]**  , enlevez le jeton **Blessure** en plus des **PV** récupérés
- Si la cible est **Empoisonnée [Poisoned]**  , enlevez le jeton **Poison** mais ne récupérez pas de **PV**
- Si la cible est **Empoisonnée** et **Blessée**, enlevez les jetons mais ne récupérez pas de **PV**

Récupération X [Recover X] [p27]

- Choisissez **X** cartes **Défaussées** ou **X** cartes **Perdus** comme indiqué (optionnellement cela inclut le type indiqué dans la **Zone Active**) et retournez-les dans votre **Main**
- Vous ne pouvez pas récupérer des cartes avec le symbole 



Rafraîchissement d'Objet [Refresh Item] [p27]

- Récupérez des objets **Épuisés** ou **Consommés** tel qu'indiqué (tournez/retournez ces cartes)
- Un **Objet** avec des emplacements inutilisés  n'est pas considéré comme **Épuisé** [FAQ]


Gain d'Expérience [p27]

- Doit accorder au personnage l'**XP** si la capacité est utilisée et que ses conditions sont remplies
 - Si l'**XP** est attachée à une capacité spécifique (avec une virgule), elle est uniquement accordée si cette capacité est utilisée. Sinon, elle est accordée si n'importe quelle capacité de la carte est utilisée
- Si **XP** = 10, récupérez un **Jeton de 10 XP** et réinitialisez la piste d'expérience à 0

Invocation [p26]

- Placez un large **Jeton Invocation**  dans un hexagone vide adjacent à l'invocateur
 - Vous ne pouvez effectuer une invocation s'il n'y a plus d'hexagone vide adjacent (**Plaque de Pression** ok)
- Placez la carte d'**Invocation** dans la **Zone Active** et un petit **Tracker d'Invocation**  sur la carte
 - La carte d'**Invocation** définit les stats des figurines invoquées
 - L'**Invocation** agit à la manche suivante, juste avant le tour de l'invocateur (voir **Début de Tour**)
 - Les **Invocations** ne sont pas directement contrôlées - elles obéissent aux règles d'IA des monstres, suivant une supposée carte capacités "**Déplacement+0, Attaque+0**" et ciblent les monstres ennemis
 - L'**Invocation** utilise le **Paquet de Modificateurs d'Attaques** de son invocateur

pour ses attaques

- Les victimes faites par l'**Invocation** sont portées au crédit de l'invocateur
- L'**Invocation** est retirée si son invocateur est **Épuisé**. **PV** de l'**Invocation** = 0 , sa carte est **Rétablie**  ou le joueur déplace la carte dans la **Pile de cartes Perdus**

Fouille X [Loot X] [p27]

- Un personnage gagne des **Jetons Argent** et des **Tuiles Trésor** à portée **X** et en **LDV**
 - Les effets des **Tuiles Trésor** s'appliquent uniquement au personnage qui a fait la fouille
 - Les **Objets** fouillés ne sont pas utilisables dans le scénario où ils ont été trouvés
 - Les **Tuiles Trésor** numérotées peuvent uniquement être fouillées une seule fois pour toutes les compagnies
 - Les **Jetons Argent** et les **Trésors** ne peuvent être partagés entre les personnages
- Si la fouille donne un **Objet** nommé spécifique, ajoutez-le aux **Objets** possédés par le personnage
- Si le personnage a déjà l'**Objet**, gagnez sa valeur de revente en **Or** et ajoutez-le à la **Réserve de la Ville**
- Si la fouille donne un **Modèle d'Objet Aléatoire [Random Item Design]**, piochez une carte du paquet, trouvez toutes les autres copies de cet **Objet** et ajoutez-les à la **Réserve de la Ville** (si le paquet est vide, il n'y a pas de récompense)
- Si la fouille donne un **Modèle d'Objet**, ajoutez toutes les copies de cet **Objet** à la **Réserve de la Ville**
- Si la fouille donne un **Scénario Annexe Aléatoire [Random Side Scenario]**, piochez une carte et déverrouillez le scénario (si le paquet est vide, il n'y a pas de récompense)

Effets de Capacité

Pousser X [Push X] et Tirer X [Pull X] [p22]

- Vous pouvez déplacer un ennemi de **X** hexagones dans la direction spécifiée par l'attaquant
 - Pour l'effet **Pousser [Push]**, chaque hexagone de déplacement doit éloigner la cible de l'attaquant
 - Pour l'effet **Tirer [Pull]**, chaque hexagone de déplacement doit rapprocher la cible de l'attaquant
 - Vous ne pouvez **Pousser/Tirer** à travers une figurine ennemie, un obstacle, un mur ou une porte fermée
 - Vous ne pouvez **Pousser/Tirer** moins de **X** hexagones à moins d'être arrêté par un des obstacles cités ci-dessus [FAQ]
 - Les **Terrains Difficiles** et les cibles alliées (à l'exception du dernier hexagone) n'affectent pas **Pousser/Tirer**
- Résolvez les effets des **Pièges** et **Terrains Dangereux** si une cible non-volante











entre dans ces hexagones

- Si la cible est tuée, enlevez-la du terrain. **Pousser/Tirer** se termine (la victime est portée au crédit de la figurine qui a poussé/tiré)



Ajouter une Cible [p22]

- Vous pouvez ajouter une cible additionnelle située à portée de l'attaque et en **LDV**
- Appliquez tous les effets et conditions de l'attaque à la nouvelle cible à l'exception des effets qui entraîneraient plus de cibles recevant des attaques au-delà de la cible nouvellement ajoutée


Statuts [p22-23]

- Placez les jetons (pas **Bénédition [Bless]**  ou **Malédiction [Curse]** ) dans les sections sur la **Pochette de carte Statistiques de Monstre**
 - Les **Statuts** doivent rester jusqu'à ce que les conditions pour les enlever soient rencontrées
 - Être affecté par un statut dont on est déjà affecté remplace le précédent avec celui nouvellement appliqué
 - Les **Boss** sont immunisés contre certains **Statuts** (voir **Carte Statistiques de Monstre**).
 - Vous ne pouvez pas appliquer **Malédiction [Curse]** ou **Bénédition [Bless]** si toutes les cartes de malédiction ou de bénédiction sont utilisées [FAQ]
- **Statuts Négatifs** (appliqués à toutes les cibles de la capacité)
 - **Poison**  - Tous les ennemis ajoutent +1 à leurs attaques sur la figurine affectée
 - **Blessure [Wound]**  - Subir 1 dégât au début de son tour
 - **Immobilisation**  - Ne peut effectuer de capacité **Déplacement** (effet immédiat)
 - **Désarmement [Disarm]**  - Ne peut effectuer d'**Attaque** ainsi que leurs effets (effet immédiat)
 - **Étourdissement [Stun]**  - Ne peut effectuer de capacité durant son tour ou utiliser d'**Objets** (effet immédiat). Le personnage doit faire un **Repos Long** ou défausser 2 cartes de sa **Main** à son prochain tour
 - **Confusion [Muddle]**  - Souffrir de **Désavantage** (effet immédiat)
 - **Malédiction [Curse]**  - Mélanger une carte **Malédiction** dans le **Paquet de Cartes Modificateurs d'Attaques** non-défaussées de la cible. Si la cible est immunisée à la **Malédiction**, n'ajoutez pas de carte, en revanche la cible est affectée si elle pioche une carte comme cela
- **Statuts Positifs** (appliqués à soi-même ou aux alliés au travers d'actions spécifiques)
 - **Invisible**  - Ne peut être **Ciblé [Focused]** ni affecté par une capacité ciblée



(effet ou attaque) de l'ennemi. Les monstres traitent les ennemis invisibles comme des **Obstacles**

- **Renforcement [Strengthen]**  - Gagne **Avantage** (effet immédiat)
- **Bénédition [Bless]**  - Mélangez une carte **Bénédition** dans le **Paquet de Cartes Modificateurs d'Attaque** non-défaussées de la cible







Infusion Élémentaire [p23]

- Placez un jeton **Élément** dans la colonne "Fort" [Strong] du **Tableau d'Infusion Élémentaire**
 - Les **Infusions Élémentaires** permet l'utilisation des capacités **Amélioration Élémentaire**
 - Les **Éléments** sont considérés infusés à la **FIN** du tour de la figurine
 - Si créé via un **Multi-Éléments** , le joueur choisit quel **Élément** infuser
 - Vous devez faire une capacité d'**Infusion** indépendante si une capacité sur la carte est réalisée


Amélioration Élémentaire [p24]

- Si un **Élément** est dans la colonne "Fort" [Strong] ou "Faible" [Waning] du **Tableau d'Infusion Élémentaire**, il peut être consommé - déplacez le jeton dans la colonne "Inerte" [p24]
 - Une figurine ne peut infuser un **Élément** et le consommer lors du même tour, mais elle peut consommer un **Élément** s'il a été précédemment infusé par une autre figurine
 - Un icône **Amélioration**  ne peut être utilisé pour consommer plus d'une infusion
 - Si une capacité a plusieurs **Améliorations**, le joueur choisit les **Éléments** à consommer
 - Si une **Amélioration** consomme un **Élément Multicolore** , le joueur choisit quel **Élément** consommer
 - Si une **Amélioration** seule liste plusieurs **Éléments**, vous devez les consommer tous pour gagner l'effet
- Appliquez l'effet de ou des **Amélioration(s) Élémentaire(s)** si son **Élément** a été consommé

Fin de Tour du Joueur

- Vous devez récupérer les **Jetons Argent** ou fouiller les **Trésors** sur l'hexagone du personnage (voir capacité **Fouille X [Loot X]**)
- Enlevez les jetons **Immobilisation** , **Désarmement** , **Étourdissement** , **Confusion** , **Invisible**  et **Renforcement**  du personnage qui n'ont pas été appliqués ce tour
- Si le personnage est debout sur une **Plaque de Pression**, voir le livre de scénarios pour connaître l'effet

Dégâts du Personnage [p28]




- Le joueur doit choisir UN des points suivants pour résoudre les dégâts:
 - Imputez les dégâts sur vos **PV [HP]**, et indiquez-le sur le **Plateau de Personnage**
 - Choisissez 1 carte à **Perdre** de votre **Main** (on ne peut pas choisir les Cartes Capacités que vous avez choisies à ce tour non encore jouées)
 - Choisissez 2 cartes à **Perdre** de votre **Pile de Défausse** (peut inclure les cartes non- **Actives**)
- Recevez les effets additionnels si les dégâts proviennent d'une attaque
- Si les **PV [HP]** du personnage ≤ 0 , il est **Épuisé**

Épuisement du Personnage [p28]

- Enlevez toutes les cartes **Actives** de la **Zone Active** du personnage
- Enlevez la figurine du terrain. Le joueur ne peut plus participer au scénario
- Si tous les personnages sont **Épuisés**, le scénario est perdu (voir **Fin du Scénario**)
- L'épuisement dû à une insuffisance de cartes ne réduit pas les **PV** à 0 (pour le compte des Objectifs de Combat)

Tour du Monstre [p29-32]


Début de Tour du Monstre

- Si le monstre est **Blessé [Wounded]** , il prend 1 **PV** de dégât (enlever la figurine si **PV** = 0, dans ce cas la victime n'est créditée à aucun personnage)
- Tentative de **Cibler [Focus]** le plus proche ennemi basé sur l'action en attente du monstre:
 - Doit avoir un chemin non bloqué (les alliés ne bloquent pas) vers un hexagone inoccupé où il peut éventuellement se déplacer et attaquer l'ennemi. Un monstre se concentre sur un **ennemi** (pas de **LDV** requise), mais se déplace vers un **hexagone inoccupé** où il peut être à portée et en **LDV**
 - Traitez les **Pièges**  et **Terrains Dangereux**  qui seraient déclenchés par un déplacement comme des **Obstacles** à moins qu'ils ne soient l'unique chemin ouvert possible vers l'hexagone de destination (minimisez le nombre d'hexagones négatifs déclenchés)
 - Le plus proche = le minimum d'hexagones pour éventuellement être aussi près que possible d'un hexagone où le monstre pourra attaquer l'ennemi. Si le monstre n'a pas d'attaque, traitez le déplacement comme s'il avait une attaque de mêlée
 - Si tout ce qui précède donne pour résultat plusieurs ennemis à portée et en **LDV** du dernier hexagone, ou plusieurs ennemis qui commenceront leur tour à portée et en **LDV**, la notion de plus proche est alors basée sur la simple proximité (pas à travers les murs) de l'hexagone où se trouve le monstre [FAQ]
- Si tout ce qui précède résulte en une égalité, la **Cible [Focus]** de l'ennemi sera

celui qui agira le plus tôt dans la manche. Si toujours égalité, les joueurs décident









- Si le monstre ne peut obtenir de **Cible [Focus]**, le monstre ne peut se déplacer ou attaquer mais fera ses autres capacités



Action du Monstre

- Un monstre ne peut utiliser de capacité de sa **Carte Capacités de Monstre** si **Étourdi [Stunned]** , mais effectuera sa **Fin de Tour**
- Effectuez **SEULEMENT** les capacités de la **Carte Capacités de Monstre** piochée dans l'ordre de la liste, en ajustant aux valeurs **Normal** ou **Elite** de la **Carte Statistiques de Monstre**
 - "±" sur une capacité modifie une capacité existante, "±" sur une capacité n'ajoute pas une nouvelle capacité
 - Les traits spéciaux de la **Carte Statistiques de Monstre** sont actif pour la manche entière
 - Les capacités ne peuvent cibler un allié à moins que la capacité ne le spécifie







Capacités et Effets du Monstre

Déplacement ± X (Move ± X) [p30-31]

- Un monstre ne peut se déplacer si **Immobilisé** 
- Fonctionne exactement comme une capacité **Déplacement X** de joueur pour **Terrain Difficile** , **Normal** , **Saut**  et **Vol**  (mais ne peut pas se déplacer sur des portes fermées)
- Les joueurs décident en cas d'égalité entre les hexagones possibles quand on résout les déplacements
- Déterminez les points de déplacement disponibles de la **Carte Statistiques de Monstre** ajusté de $\pm X$
- Déplacez d'un minimum d'hexagones pour éventuellement être aussi près que possible d'un hexagone inoccupé où le monstre peut attaquer la **Cible Active [Focused Target]** (à portée et en **LDV**), tout en essayant d'être en position où il peut attaquer avec une efficacité maximale [FAQ]
 - Si le monstre est **Désarmé**  ou n'a pas d'attaque, déplacez-le comme s'il avait une attaque de mêlée
 - L'efficacité inclut d'éviter le désavantage (1ère priorité) et de maximiser des attaques sur d'autres cibles (2ème priorité) [FAQ]
 - La proximité est mesurée par le nombre minimum d'hexagones nécessaires pour atteindre l'hexagone de destination [FAQ]
 - Ne déclenchera pas de **Piège**  ni de **Terrain Dangereux**  à moins qu'il ne s'agisse de l'unique chemin pour éventuellement atteindre l'hexagone de destination (minimisera le nombre d'hexagones négatifs déclenchés)
 - Une figurine alliée du monstre qui occupe l'hexagone de fin bloquera le déplacement effectué à l'hexagone qui précède [FAQ]

- Si déplacement sur un **Piège**  ou un **Terrain Dangereux** , résolvez ses effets (voir capacité **Déplacement X** du joueur)
- Enlevez la figurine du monstre si ses **PV** = 0 (la victime est créditée à quiconque a déclenché le **Piège** ou **Terrain** - donc pas de crédit si le monstre se suicide [FAQ])

Attaque ± X [p31]


- Un monstre ne peut attaquer si **Désarmé** 
- Plusieurs capacités d'attaque listées sur la **Carte Capacités de Monstre** affectent la même cible tant qu'elle est en vie. Changez pour une nouvelle cible si la cible courante meurt [FAQ]
- Si l'attaque ne spécifie pas une portée, utilisez la portée de base indiquée sur la **Carte Statistiques de Monstre**
 - L'attaque n'est PAS à distance si la capacité est un **Effet de Zone**  avec un hexagone gris [FAQ]
- Déterminez les dégâts de base de l'attaque à partir de la **Carte Statistiques de Monstre** ajustés par ± X
- Si attaque sur une **Cible Seule [Single-Target]**, effectuez l'attaque sur la **Cible Active [Focused Target]** si elle est à portée et en **LDV**
- Si attaque sur **Plusieurs Cibles [Multi-Target]**, effectuez l'attaque sur la **Cible Active [Focused Target]** plus un maximum d'autres cibles pour un maximum d'effet, choisissez les cibles selon les règles normales du **Focus** et excluez les figurines qui ont déjà été attaquées (les cibles doivent être à portée et en **LDV**) (les joueurs choisissent en cas d'égalité)
- Appliquez les ajustements (bonus et pénalités) des capacités comme par exemple **Poison**  (voir la capacité **Attaque X** du joueur).
- Piochez une **Carte Modificateur d'Attaque** du paquet du monstre, tenez compte des effets d'**Avantage** et **Désavantage** (voir la capacité **Attaque X** du joueur)
- Appliquez les bonus défensifs des cibles (voir capacité **Bouclier X**  et **Percée Y** )
- Si l'attaque cause des dégâts à un personnage, voir **Dégâts d'un Personnage**
- Résolvez les **Effets de Capacité** appliqués à l'attaque, en incluant les traits listés sur la **Carte Statistiques de Monstre**, même si l'attaque cause 0 dégât
- Pour chaque attaque sur le défenseur, résolvez la capacité **Riposte X [Retaliate X]**  du défenseur (voir capacité **Riposte X [Retaliate X]** du joueur)

Bonus Actif [p32]


- Est activé au tour de monstre et actif jusqu'à la fin du tour

Infusion Élémentaire [p23]

- Placez un jeton **Élément** dans la colonne "Fort" [Strong] du **Tableau d'Infusion Élémentaire**

- Les **Éléments** sont considérés infusés à la FIN du tour de la figurine
- Si un monstre crée une infusion avec un **Multi-Éléments** , les joueurs choisissent quel **Élément** infuser

Amélioration Élémentaire

- Les monstres consomment toujours les **Éléments** s'ils en sont capables
- Tous les monstres du même type en gagnent le bénéfice
- Les joueurs choisissent l'**Amélioration** à consommer si elle est multicolore 
- A tous autres égards, cela fonctionne exactement comme l'effet **Amélioration Élémentaire** d'un joueur

Soin X [p31]

- Un monstre se guérit ou guérit un allié à portée et en **LDV**, il s'agira de celui qui a perdu le plus de **PV** (les joueurs décident en cas d'égalité)
- Si la capacité **Soin** ne spécifie pas une portée, utilisez la portée de base indiquée sur la **Carte Statistiques de Monstre**
- A tous autres égards, cela fonctionne exactement comme la capacité **Soin X** d'un joueur

Fouille X [FAQ]

- Les fouilles faites par les monstres sont retirées de façon permanente, même s'ils sont tués
- Les monstres ne peuvent fouiller les **Tuiles Trésor**

Invocation [p31]

- Placez l'**Invocation** sur un hexagone vide (**Plaque de Pression** ok) adjacent à l'invocateur et aussi près que possible de l'ennemi (les joueurs décident en cas d'égalité)
- Ne peut invoquer si aucun hexagone vide ou si plus de socle disponible
- Les **Invocations** faites par les monstres ne sont pas enlevées si le monstre invocateur meurt [FAQ]
- Les **Invocations de Monstres** se comportent exactement comme des monstres normaux, et utilisent les **Cartes Capacités de Monstre** de leur type
- Les **Invocations de Monstres** dont l'esprit est contrôlé par un personnage ne subissent pas le contrôle d'esprit de ce personnage [FAQ]
- Les **Invocations de Monstres** n'agissent pas (et ne gagnent pas de bonus de leur carte capacités) le tour où ils ont été invoqués, ils agiront le prochain tour selon l'ordre normal d'**Initiative**

Autres Capacités et Effets






- Fonctionnent exactement comme les capacités et effets du joueur

Fin de Tour du Monstre




- Enlevez les jetons **Immobilisation** , **Désarmement** , **Étourdissement** ,

Confusion , **Invisible**  et **Renforcement**  du monstre qui n'ont pas été appliqués ce tour

Fin de Manche [p32-33]

- A effectuer quand toutes les figurines ont fini leur tour
- Si des cartes **Modificateurs d'Attaque 2X**  ou **Manqué [Null]**  ont été piochées d'un **Paquet de cartes Modificateurs d'Attaque**, mélangez toutes ces cartes dans le paquet d'origine
- Si 1 **Carte Capacités de Monstre** piochée a le symbole **Mélanger [Shuffle]** , mélangez les cartes défaussées dans le **Paquet de Capacités de Monstre** d'origine
- Placez toutes les cartes capacités de **Bonus Actif de Manche**  dans la **Défausse** ou la **Pile de cartes Perdues** 
- Déplacez les **Infusions Élémentaires** d'une colonne vers la gauche dans le **Tableau d'Infusion Élémentaire**
- Les personnages peuvent effectuer un **Repos Court** si ≥ 2 cartes dans la **Pile de Défausse**:
 - Déplacez 1 carte aléatoire de la **Pile de cartes Défaussées** vers la **Pile de cartes Perdues** OU vous pouvez garder cette carte, prendre 1 **HP** de dégât et **Perdre** une carte différente aléatoire (une seule fois par phase de repos)
 - Remettez les cartes restantes de la **Pile de cartes Défaussées** dans votre **Main**
- Si le scénario demande un décompte de manches, déplacez d'une case vers l'avant le tracker

Fin d'un Scénario [p33,49]

- Enlevez les cartes **Modificateurs d'Attaque** ajoutées par les **Objets**, les effets de scénario , les **Bénédictions**  et les **Malédiction**  de tous les **Paquets de cartes Modificateurs d'Attaque**
- Les personnages récupèrent leurs **PV**, récupèrent leurs **Cartes Capacités** perdues et défaussées et rafraîchissent tous les **Objets**
- Les joueurs reçoivent l'**XP** gagnée durant le scénario
- Les personnages reçoivent les **Pièces d'Or** provenant de leurs **Jetons Argent**, en convertissant cet argent selon le niveau du scénario [p15] (tout ce qui n'a pas été fouillé durant le scénario n'est PAS reçu/gagné)
- Les **Tuiles Trésors** "Objectif" [Goal] ne sont pas gardées après la fin de scénario [FAQ]
- Si le scénario est réussi (= les objectifs de scénario sont complétés):
 - Les joueurs enregistrent les **Coches** et les **Bénéfices [Perks]** résultants obtenus à partir d'objectifs de combat complétés (3 **Coches** = 1 **Bénéfice [Perk]**, vous devez choisir un **Bénéfice [Perk]** si assez de **Coches**) [FAQ] [p44]
 - Tous les personnages gagnent un bonus d'**XP** de scénario = $4 + (N \times 2)$, N =

- niveau du scénario
- Si vous avez joué le scénario en **Mode Campagne**:
 - Lisez la conclusion et cochez l'autocollant sur la **Carte de Campagne**
 - Les personnages obtiennent des récompenses et hauts-faits comme désignés par le scénario
 - Si récompense = **Objet**, attribuez-le à n'importe quel personnage
 - Si récompense = **Modèle d'Objet**, ajoutez toutes les copies de cet **Objet** à la **Réserve de la Ville**
 - Déverrouillez les nouveaux scénarios désignés en plaçant des autocollants sur la **Carte de Campagne**
- Remettez toutes les cartes **Objectif de Combat [Battle Goal]** dans leur paquet
- Retournez à Havrenuit [Gloomhaven] (voir **Activités de la Ville**) ou démarrer un autre scénario (vous pouvez répéter le même scénario ou voyager vers un scénario déverrouillé - voir **Début d'un Scénario**)

Glossaire

Action (Personnage) [Action (Character)] - Un personnage peut réaliser deux actions durant son tour, choisies en secret au début de la manche. Une action est composée des capacités listées sur la partie supérieure ou inférieure d'une carte de capacité. Les capacités doivent être réalisées dans l'ordre, une carte à la fois. Les capacités négatives ne peuvent pas être ignorées

Action (Monstre) [Action (Monster)] - Composée des capacités listées sur la carte de capacité du monstre piochée pour le type de monstre. Un monstre peut réaliser une action pendant son tour. Toutes les capacités doivent être réalisées (si possible) dans l'ordre

Action d'Attaque [Attack Action] - Toute action qui inclut une ou plusieurs capacités d'attaque

Adjacent [Adjacent] - Des hexagones (ou figurines sur un hexagone) sont considérées adjacents s'ils partagent un côté et que le côté partagé ne contient pas de mur

Ajouter une cible [Add Target] - Capacité qui permet d'attaquer une nouvelle cible

Allié [Ally] - N'importe quelle figurine du même camp que le personnage ou le monstre. Une figurine n'est pas sa propre alliée

Ambigu [Ambiguous] - Un effet listé sur une carte modificateur d'attaque mais qui n'a pas de valeur définie. Par exemple : Étourdissement vs +1 et +1 étourdissement vs +1 Feu sont ambigus

Amélioration [Enhancement] - Une modification permanente d'une carte de capacité marquée par un autocollant sur la carte. Acheté par un personnage comme une activité de ville. Affecte tous les personnages qui sont membres de la classe

Amélioration Élémentaire [Element Augment] - Capacité qui consomme un élément infusé pour obtenir des effets supplémentaires

Attaque [Attack] - Capacité permettant de causer des dégâts aux ennemis. Une capacité doit citer "Attaque" pour être considérée comme une attaque. Les effets "Souffrir de dégâts" ne sont pas des attaques. Il n'est pas possible d'attaquer la même cible plus d'une fois avec une unique capacité sauf si cela est spécifié

Attaque à Distance [Ranged Attack] - Un type de capacité d'attaque utilisée pour infliger des dégâts à des ennemis adjacents ou non adjacents

Attaque de Mêlée [Melee Attack] - Un type d'attaque utilisée pour infliger des dégâts (généralement) à des ennemis adjacents

Avantage [Advantage] - Qualificatif d'une attaque. Nécessite de piocher deux cartes modificateur d'attaque au lieu d'une et de choisir la meilleure

Bénédictio[n] [Bless] - Un statut obtenu grâce aux cartes capacités ou à des récompenses de jeu. Ajoute une carte bénédiction au paquet de cartes modificateurs d'attaque donnant un bonus de dégât x2 lorsqu'elle est piochée

Bénéfice [Perk] - Obtenu en gagnant des coches. 3 coches débloquent un bénéfice. Enregistré sur la fiche de personnage. Gagner un bénéfice permet la modification du paquet de cartes modificateurs d'attaque du personnage

Bonus actif [Active Bonus] - Capacité qui continue à fournir ses effets après qu'elle ait été jouée. La carte est placée dans la zone active du personnage

Bonus de Manche [Round Bonus] - Un type de capacité bonus actif qui reste actif jusqu'à la fin de la manche ou jusqu'à ce que toutes ses charges aient été consommées

Bonus Persistant [Persistent Bonus] - Un type de capacité bonus active qui persiste jusqu'à la fin du scénario ou jusqu'à ce que les tous les emplacements soient utilisés

Bouclier [Shield] - Capacité réduisant les dégâts d'attaque

Boss [Boss] - Un type de monstre désigné par le scénario. Ils ne sont pas considérés comme des monstres normaux ou élite

Capacité [Ability] - Une activité particulière qui peut être réalisée par une figurine. Plusieurs effets peuvent résulter d'une capacité

Capacité Ciblée [Targeted Ability] - Une capacité est ciblée si elle indique "cible" ou "attaque"

Capacité d'Expérience [Experience Ability] - Capacité donnant de l'expérience au personnage

Capacité Négative [Negative Ability] - Capacité qui, si elle est jouée, infligera au personnage ou ses alliés de perdre des PV, de perdre une carte ou de subir un statut négatif

Carte Capacités (Personnage) [Ability Card (Character)] - Liste les capacités qu'un personnage peut réaliser en tant qu'une des deux actions pendant son tour. Disposant d'une partie supérieure et d'une partie inférieure, une seule d'entre elle est réalisée durant le tour

Carte Capacités (Monstre) [Ability Card (Monster)] - Piochée pour chaque type de monstre au début de la manche. Liste les capacités que tous les monstres de ce type réaliseront en tant qu'action durant leur tour. Définit également l'initiative de ces monstres pour la manche. Un "±" sur la capacité modifie une capacité déjà existante sur la carte de statistique du monstre. Aucun "±" sur une capacité donne une nouvelle capacité

Carte Manqué [Null Card] - Un type de carte modificateur qui annule tout dégât pour cette attaque lorsqu'il est pioché

Carte Modificateur d'Attaque [Attack Modifier Card] - Piochée dès qu'une attaque est réalisée. La carte définit une modification à apporter aux dégâts de l'attaque ou des effets additionnels

Carte Principale [Leading Card] - Une des deux cartes capacités choisie par le joueur pour définir son initiative

Carte Statistiques de Monstre [Monster Statistic Card] - Définit les valeurs pour les caractéristiques de monstre pour tous les niveaux de monstre ainsi que leurs traits permanents

Chemin (Non bloqué) [Path (Unblocked)] - Une chaîne d'hexagones qu'une figurine peut traverser avec succès

Ciblage [Focus] - L'acte d'un monstre choisissant une cible pour le tour

Cible [Target]- La figurine qui sera affectée par une capacité réalisée par une autre figurine

Cible Active [Active Target]- L'ennemi qu'un monstre essaiera de cibler durant son tour

Cible X [Target X] - Indique qu'une capacité d'attaque peut cibler X ennemis différents à portée de l'attaque

Classe [Class]- Un des archétypes auquel peut appartenir un personnage. Il ne peut y avoir deux personnage d'une même classe dans une compagnie lors d'une session de jeu

Coche (Bénéfice) [Checkmark (Perk)] - Obtenue pendant le jeu, principalement via l'accomplissement des objectifs de combat. Suivi sur la fiche de personnage. 3 coches permettent d'obtenir 1 nouveau bénéfice (perk)

Coche (Prospérité) [Checkmark (Prosperity)]- Obtenue pendant le jeu. Enregistré via une marque sous la carte de campagne. Assez de coches permettront d'améliorer le niveau de prospérité de la ville

Compagnie [Party]- Un groupe de personnages jouant la campagne. De nouveaux personnages ne peuvent rejoindre une compagnie qu'en ville. Des personnages existants peuvent rejoindre ou quitter la compagnie en dehors de la ville. Une compagnie ne peut pas être séparée sur la carte de campagne

Déplacement [Move]- Capacité utilisée pour traverser les hexagones du terrain

Désavantage [Disadvantage]- Qualificatif d'une attaque. Requiert de piocher deux cartes modificateurs d'attaque au lieu d'une et de choisir la pire. Impacte principalement les attaques à distance réalisée sur des ennemis adjacents

Effet de Zone (AoE) [Area of Effect (AoE)]- Un type d'attaque qui peut infliger des dégâts à plusieurs ennemis à l'intérieur d'une grappe d'hexagones. Si un hexagone de la grappe est à portée, tous les autres hexagones le sont. Les attaques à Effet de Zone de mêlée contiennent un hexagone gris, les attaques à Effet de Zone à distance n'en ont pas. Une attaque à Effet de Zone peut cibler un hexagone au lieu d'une figurine

Élément [Element]- Il y a 6 types d'éléments qui peuvent être infusés par des capacités. Les éléments infusés peuvent être consommés par des améliorations pour obtenir des effets supplémentaires

Emplacement [Slot]- Un espace sur une carte capacités bonus active ou d'objet utilisé pour indiquer le nombre d'utilisations restantes de la capacité

Ennemi [Enemy]- Toute figurine se trouvant dans le camp opposé au monstre ou personnage

Épuisement [Exhaustion]- Se produit quand un joueur atteint 0 point de vie ou quand il ne peut ni réaliser d'action ni un repos long au début de son tour. Si tous les personnages sont épuisés, le scénario échoue

Événement de Route [Road Event]- Réalisé lors d'un voyage vers un scénario. Résulte en une récompense ou une pénalité pour la compagnie

Événement de Ville [City Event]- Réalisé de manière optionnelle comme une activité de ville. Permet l'obtention de récompenses ou de pénalités à la compagnie

Expérience (XP) [Experience]- Gagnée durant le jeu. Gagner suffisamment d'XP permet à un personnage de monter de niveau comme indiqué sur sa fiche de personnage

Figurine [Figure]- Un monstre, un personnage ou un jeton invocation situé sur une tuile de terrain

Fouille [Loot] - Capacité utilisée par une figurine pour obtenir une tuile trésor (joueurs uniquement) et des jetons argent pendant un scénario. Les jetons argent fouillés par les monstres sont retirés de manière permanente

Haut-Fait de Compagnie [Party Achievement]- Obtenue durant le jeu. Enregistré sur la fiche de compagnie. Utilisé pour remplir des conditions de scénario

Haut-Fait Global [Global Achievement] - Obtenue durant le jeu. Enregistré sur la carte de campagne. Utilisé pour remplir les conditions d'un scénario et débloquer des options de jeu

Hexagone Inoccupé [Unoccupied Hex]- Un hexagone qui ne contient pas de figurine, de jeton invocation ou de jeton allié

Hexagone Vide [Empty Hex]- Hexagone qui ne contient pas de figurine, jeton ou tuile de décor (sauf une porte ouverte ou une plaque de pression)

Infusion d'Élément [Element Infusion]- Capacité permettant à une amélioration élémentaire de consommer un élément

Initiative [Initiative]- Définit l'ordre du tour des figurines dans une manche. Les figurines avec l'initiative la plus faible agissent en premier

Invocation (Capacité) [Summon (Ability)] - Capacité qui amène une nouvelle figurine en jeu

Invocation (Figurine) [Summon (Figure)]- Figurine amenée en jeu par une capacité d'invocation. Représentée par une silhouette (pour les invocations de monstre) ou par un jeton (pour les invocations de joueurs)

Jeton Argent [Money Token]- Placé sur l'hexagone où est éliminé un monstre non invoqué. Récupéré par les personnage avec une capacité Fouille ou en terminant leur tour sur l'hexagone. Accorde des pièces d'or à la fin du scénario

Paquet de Cartes Capacités [Capacity Card Deck]- Composé de toutes les Cartes Capacité spécifiques à un personnage. Les cartes de niveau > 1 ne sont pas utilisables au début du jeu

Ligne de Vue (LDV/LOS) [Line of Sight (LoS)]- Requête pour les capacités d'attaque (cartes indiquant "attaque") et capacités spécifiant une portée (incluant la fouille). Il s'agit d'une ligne reliant n'importe quel coin de l'hexagone de départ à celui d'arrivée et qui ne touche aucun mur, coin de mur ou porte fermée

Main [Hand]- Composé de cartes capacités choisies depuis la réserve de cartes disponibles du personnage. Limitée à la taille de main définie sur le plateau de personnage

Malédiction [Curse] - Un statut obtenu via des cartes capacités ou des pénalités de jeu. Ajoute une carte malédiction au paquet de cartes modificateurs d'attaque supprimant tout dégât lorsqu'elle est piochée

Manche [Round]- Englobe un cycle de tours individuels réalisés par toutes les figurines. Une manche se termine quand toutes les figurines ont chacune terminé leur tour

Mode Campagne [Campaign Mode] - L'une des deux façon de jouer un scénario. Un scénario ne peut être joué en mode campagne qu'une seule fois par toutes les compagnies et seulement si les conditions pour le faire ont été remplies

Mode Libre [Casual Mode]- L'une des deux façon de jouer un scénario. Un scénario peut être joué en jeu libre s'il a été débloqué sur la carte de campagne

Modèle d'Objet [Item Design] - Récompense qui ajoute des objets à la réserve de ville

Modificateur Combo [Rolling Modifier]- Un type de carte modificateur d'attaque qui implique la pioche de cartes supplémentaires

Monstre [Monster]- Tout ennemi des personnages

Monstre Apparu [Spawned Monster] - Fait référence à un monstre amené dans le jeu quand certaines conditions du scénario sont remplies

Monstre Élite [Elite Monster]- L'un des deux rangs de monstre. Défini par les instructions de mise en place du scénario et le nombre de personnages ayant démarré le scénario. Utilise les valeurs et les traits sur la droite de la carte de statistique du monstre

Monstre Nommé [Named Monster]- Un monstre spécial désigné par le scénario. Ils ne sont pas considérés comme normaux ou élités

Monstre Normal [Normal Monster]- Un des deux rang de monstre. Défini par les instructions de mise en place du scénario et le nombre de personnages ayant démarré le scénario. Utilise les valeurs et traits de gauche sur la carte statistiques de monstre

Mur [Wall]- Les murs bloquent les déplacements, les lignes de vue et l'adjacence. Les murs entre des hexagones connectés affectent la portée. Un hexagone partiel est considéré comme un mur

Niveau de Prospérité (Ville) [Prosperity Level (Town)] - Augmenté en obtenant des coches de prospérité. Augmenter le niveau de prospérité de la ville ajoute de nouveaux objets à la réserve de la ville et définit le niveau maximum que peuvent atteindre des joueurs s'ils veulent monter de niveau au delà de leur expérience actuelle

Objectif de Combat [Battle Goal]- Choisi par chaque personnage au début d'un scénario. Accorde des coches de bénéfice si l'objectif est rempli et le scénario accompli

Objet [Item]- Accorde des capacités à un joueur quand ils sont utilisés. Obtenus durant le jeu et achetés durant une activité de ville. Les personnages peuvent équiper des objets (nombre limité par type) avant de jouer un scénario. Peut être utilisé à n'importe quel moment pendant la manche si l'objet n'a pas déjà été épuisé, consommé et que les conditions d'utilisation sont remplies

Objet Consommé [Consumed Item]- Désigne un objet comme étant utilisé. Un objet consommé ne peut être réutilisé dans le scénario jusqu'à ce qu'il soit rafraîchi via une capacité

Objet Épuisé [Spent Item] - Indique l'utilisation d'un objet. Un objet épuisé ne peut être utilisé dans un scénario tant qu'il n'est pas rafraîchi avec une capacité de rafraîchissement ou via un repos long

Obstacle [Obstacle]- Une tuile de décor qui bloque le déplacement. Certains obstacles peuvent être endommagés, mais seulement par des capacités infligeant des dégâts. Ils ne sont pas affectés par les statuts

Or [Gold]- Obtenus durant le jeu. Ne peut être échangé entre les personnages

Paquet de Cartes Modificateurs d'Attaque [Attack Modifier Deck]- Constitué des cartes modificateurs d'attaque. Chaque personnage dispose de son propre paquet. Un autre paquet est partagé par tous les monstres. Composé de 20 cartes de bases, plus les ajustements apportés par le jeu et les bénéfiques (perks)

Percée [Pierce]- Capacité annulant tout ou une partie d'un bouclier

Personnage [Character]- Un protagoniste contrôlé par un joueur. Le même personnage peut être contrôlé par des joueurs différents durant différentes sessions de jeu. Un joueur peut contrôler plusieurs personnages pendant une session. Un personnage ne peut appartenir qu'à une seule compagnie

Piège [Trap]- Une tuile de décor qui inflige des dégâts ou un statut négatif quand une figurine se déplace dessus. Le piège est retiré après avoir été déclenché ou qu'une porte se referme dessus

Pile de Cartes Perdus [Lost Pile]- Composée des cartes capacités jouées par un personnage contenant un symbole perdu, ou perdues à cause de dégâts ou au cours d'un repos. Les cartes perdues peuvent être récupérées dans la main grâce au capacité de récupération

Pile de Défausse [Discard Pile]- Composée des cartes capacités jouée par un personnage qui ne contiennent pas un symbole "perdu". Les cartes défaussées peuvent être récupérées en main par des capacités de récupération, un repos long ou court

Plaque de Pression [Pressure Plate]- Une tuile de décor provoquant un résultat si un personnage termine son tour sur l'hexagone

Plateau de Personnage [Character Mat]- Définit la taille maximale de la main du personnage, permet d'indiquer et suivre les points de vie, l'expérience et indique l'emplacement de la zone active, la pile de défausse et la pile de cartes perdues

Pochette de Carte Statistiques de Monstre [Monster Statistic Sleeve]- Utilisée pour révéler les valeurs des statistiques et traits d'un monstre pour un niveau particulier de ce type de monstre. Également utilisée pour suivre les dégâts et les statuts pour tous les monstres de ce type

Points de Vie (PV/HP) [Hit Point]- Le nombre de dégâts qu'une figurine peut subir avant d'être épuisée (joueur) ou éliminée (monstre)

Porte (Fermée) [Door (Closed)]- Point d'entrée entre deux pièces. Une porte fermée est considérée comme un mur. Seul un personnage peut se déplacer dessus. Une porte s'ouvre immédiatement quand un personnage entre sur l'hexagone

Porte (Ouvverte) [Door (Open)]- Une porte sur laquelle une figurine peut marcher. Traitée comme un hexagone vide

Porte (Verrouillée) [Door (Locked)]- Aucune figurine ne peut y entrer ou l'ouvrir jusqu'à ce que l'indique le scénario

Portée (Calcul) [Range (Calc)]- Compter les hexagones incluant celui de la cible. Le chemin ne peut traverser un mur, il doit le contourner via un hexagone non bloqué, ajoutant +1 à la portée

Pousser [Push]- Capacité repoussant un ennemi de la figurine

Quête Personnelle [Personnal Quest]- Obtenue à la création d'un nouveau personnage. Définit les conditions de retraite d'un personnage

Rafraîchissement [Refresh]- Capacité permettant de réutiliser des objets épuisés ou consommés

Récupération [Recover]- Capacité permettant de récupérer des cartes défaussées ou perdues

Repos Court [Short Rest] - Une activité optionnelle réalisée par un personnage à la fin d'une manche. Utilisée pour récupérer des cartes dans sa main

Repos Long [Long Rest]- Une des deux options à disposition du personnage pour son tour. Utilisée pour récupérer les cartes défaussées, rafraîchir les objets épuisés et regagner des points de vie

Réserve de cartes actives [Active Card Pool]- Composée des cartes capacités de niveau 1, X ou supérieur d'un personnage. C'est un sous ensemble du paquet de cartes capacités

Réserve de Ville [City Supply]- Le stock d'objets disponibles à l'achat en ville. Les objets sont ajoutés à la réserve en augmentant la prospérité de la ville et via les récompenses obtenues durant le jeu

Riposte [Retaliate]- Capacité qui inflige des dégâts à une figurine qui vient d'attaquer. La riposte n'est pas considérée comme une attaque

Sanctuaire [Sanctuary] - Un personnage peut donner 10 Or au sanctuaire en tant qu'activité de ville pour obtenir 2 statuts bénédiction

Saut [Jump]- Un type de capacité de déplacement qui ignore les figurines, pièges et terrains sauf sur le dernier hexagone

Scénario Annexe [Side Scenario]- Tout scénario dont le numéro est 52 ou plus

Soin [Heal]- Capacité utilisée pour regagner des points de vie perdus et pour retirer les statuts poison et blessure

Statut [Condition]- Fait référence à un état positif ou négatif placé sur une figurine pendant le jeu. Fait également référence aux cartes bénédiction ou malédiction ajoutées à un paquet de cartes modificateurs d'attaque. Un statut qui se termine "au prochain tour" est retiré à la fin du tour de la figurine si elle a commencé son tour avec le statut

Table d'Infusion Élémentaire [Element Infusion Table]- Utilisée pour suivre l'état des éléments infusés pendant un scénario. Les éléments peuvent être inertes, forts ou faibles

Terrain Dangereux [Hazardous Terrain]- Une tuile de décor qui inflige des dégâts quand une figurine y entre. Y rester n'inflige pas de dégât

Terrain Difficile [Difficult Terrain]- Porte à 2 le coût de déplacement pour franchir l'hexagone

Tirer [Pull]- Capacité déplaçant un ennemi vers la figurine

Tour [Turn] - Définit le cadre de toutes les activités et actions qu'une figurine peut réaliser pendant une manche

Trait [Trait]- Capacité listée sur la carte de statistique de monstre. Les traits sont disponibles pour les monstres tout au long de la manche

Tuile de Décor [Overlay Tile]- Tuile placée au-dessus d'une tuile de plateau pour indiquer une porte, un trésor, un obstacle, un terrain, une plaque de pression ou un piège

Tuile de Trésor (Numérotée) [Treasure Tile (Numbered)] - Peut être fouillée durant le scénario. Ne peut être fouillée qu'une seule fois durant la campagne

Tuile de Trésor (Objectif) [Treasure Tile (Objective)] - Peut être fouillée durant le scénario en tant qu'objectif du scénario. Elle n'est pas conservée après la réussite du scénario et est remise en place si le scénario est rejoué

Vol [Flying] - Un type de capacité de déplacement qui ignore les figurines (sauf sur le dernier hexagone), les pièges et le terrain

Zone active [Active Area]- Contient une carte capacités de personnage jouée disposant d'un bonus actif. Les cartes peuvent être déplacées dans les piles de défausse ou de cartes perdues à n'importe quel moment pour en terminer l'effet ou pour remplir des conditions liées au jeu